

# COMIC CENTER

Aaron Luhung Santoso Nama Pembimbing

Program Studi Sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: [aaronluhung@gmail.com](mailto:aaronluhung@gmail.com)

**Kata Kunci :** jurnal, naskah, panduan, penulisan, template

---

## Abstrak

Komik adalah suatu Visualisasi dari kehidupan, baik itu bercerita dari sudut pandang komedi, kehidupan itu adalah sesuatu yang lucu, atau bisa juga horror, kehidupan sebagai sesuatu yang menakutkan, banyak dari komikus dari berbagai negara menggambarkan kehidupan tersebut dengan berbeda-beda, baik dari sudut pandang cerita seperti yang disebutkan diatas, ataupun dari gaya gambarnya, seperti di Jepang, komikus mengekspresikan karakternya dengan bola mata yang besar, rambut yang runcing dan ekspresi yang berlebihan, berbeda dengan komikus Amerika yang menggambarkan superhero/karakter sebagai sosok yang kuat berotot dan gagah. Fasilitas Comic Center disini menyatukan akar dari komik tersebut sehingga bisa diterima oleh seluruh kalangan, baik penikmat komik Jepang, Amerika, ataupun Indonesia, maka dari itu ada fasilitas ini mengambil inti akar dari "Kehidupan" tersebut.

## Abstract

*Comic is Visualisation of Life, it can be from Comedic Perspective, Life is Fun Things or Horror Perspective, Life is Terrifying Things, Many Comic Artist from Varied Country Visualized Life with many kind of types. It can be from style of story telling or style of the art. At Japan Comic Artist/Mangaka Visualized Their Character With A huge Eyeball and Spiky Hair, and Over expression, it's different with Comic artist from America, they Visualized Character as a Strong and Bulky Character. This Facilities want to Unit the root from Comic, so Japanese comic fans or American Comic fans, or Indonesian Comic fans can accept and enjoy this facility, so this facilities use the root of comics, "LIFE",*

---

## 1. Pendahuluan

Komik adalah Visualisasi dari kehidupan. Banyak Komikus dari berbagai negara menggambarkan kehidupan yang berbeda-beda, baik kehidupan dari sudut pandang komedi, kehidupan itu adalah sesuatu yang menyenangkan dan lucu, atau kehidupan dari sudut pandang misteri dan horror, atau kehidupan sebagai sesuatu yang dynamic dan penuh pertempuran, mereka menggambarkan itu semua melalui komik, baik komik komedi, horror ataupun action. Selain dari segi cerita banyak komikus yang menggambarkan kehidupan tersebut dengan cara dan gaya gambar yang berbeda-beda, contoh jika di Indonesia, karakter digambarkan sangat minimalis, dan kehidupan yang digambarkan benar-benar sentilan dari kehidupan sehari-hari, seperti pada komik *Benny and Mice*. Jika di Jepang kehidupan digambarkan dengan penuh fantasi seperti pada Komik *Naruto*, *Doraemon* ataupun *One piece*, karakternya pun penggambarannya berbeda dengan Komik Indonesia, karakternya pun digambarkan secara heboh, baik gaya rambut ada gaya berpakaian, sedangkan di Amerika yang terkenal dengan Komik DC ataupun Komik Marvelnya, kehidupan digambarkan dengan Kota yang penuh kejahatan dan Tindakan Kriminal, dan semuanya diberantas oleh superhero yang berbadan gagah dan berotot. Karena sudut pandang semua orang mengenai "Kehidupan" tersebut berbeda-beda, maka muncullah banyak ide dari komik tersebut. Pada Comic Center disini menampilkan semua konten komik dari seluruh dunia, karena komik itu terlalu luas, dan terlalu banyak, dan pastinya ada keterbatasan media pameran, dan informasi, maka Comic Center disini mempunyai inti dari akar komik itu sendiri yaitu "Kehidupan". Di Fasilitas ini mengambil Konsep Kehidupan agar semua kalangan bisa menerima dan menikmatinya.

Permasalahan yang ada adalah di Indonesia Komik pun masih dianggap Konsumsi anak-anak saja, dan masih dipandang sebelah mata, Komik dianggap racun yang membodohkan anak, membuat malas belajar, dan memperburuk kondisi akademik. Padahal Komik sangat bisa menstimulasi imajinasi dan kreatifitas anak-anak, dan Fasilitas ini ingin merubah Paradigma tersebut, selain itu Banyak sekali komunitas pecinta komik di Indonesia yang belum mempunyai tempat untuk sharing ide, pendapat, dll. Fasilitas ini bisa menjadi sebagai wadah dari Para penggemar komik tersebut, namun bukan hanya sekedar 'wadah' dan "Fasilitas" saja namun juga sebagai stimulator dan Trigger untuk mendapatkan ide itu sendiri. Hal itu bisa disampaikan lewat Gubahan ruangnya. Tujuan utama dari comic center ini adalah untuk meningkatkan Industri Komik yang ada di Indonesia, caranya adalah dengan memecahkan permasalahan yang ada diatas, dengan merubah Paradigma bahwa komik bukanlah konsumsi anak-anak saja, maka akan memperbanyak konsumen dari komik. Dan dengan membuat fasilitas ini akan mewadahi dan membuat fasilitas yang

menstimulasi ide untuk para pecinta komik, akan melahirkan banyak komikus komikus berbakat yang lahir dan mampu berkompetisi dengan komikus luar negeri. Pada akhirnya akan ada simbiosis mutualisme antar konsumen dan produsen dengan adanya fasilitas ini, Konsumen semakin cerdas dalam menilai komik, dan Produsen semakin kreatif dalam membuat komik.

## 2. Proses Studi Kreatif

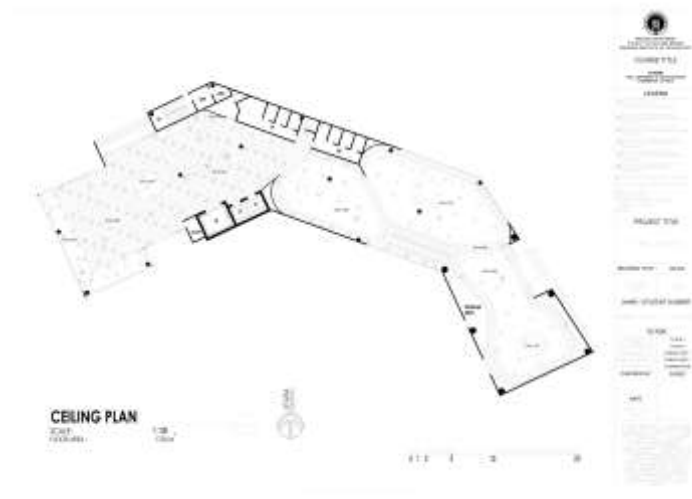
Fasilitas ini bertujuan untuk meningkatkan Industri komik yang ada di Indonesia, dengan cara merubah pandangan bahwa komik bukanlah konsumsi anak-anak saja, dan dengan mewadahi para pecinta komik agar bisa sharing ide, dll dan menstimulasi ide dan kreatifitas para pecinta komik, agar mereka bisa menciptakan komik yang 'HIT' dan mampu berkompetisi dengan komik yang ada di luar negeri. Cara untuk mewujudkan cita cita di atas adalah dengan memainkannya lewat gubahan ruangnya, karena ruang dapat mempengaruhi manusia dari indra ke otak. Tema dan Konsep yang diambil adalah akar dari komiknya itu sendiri yaitu kehidupan, kehidupan adalah sesuatu yang dinamis dan mengalir, namun karena kehidupan itu terlalu luas, maka akan diberi batasan-batasan, batasannya adalah Komik itu sendiri, jadi ruang yang akan digubah akan mempunyai Guideline yaitu kehidupan dan Komik. Seperti contohnya pada Area Introduksi, Komik dibagi menjadi 3 fase, yang pertama adalah fase refleksi, disini pengunjung diminta berefleksi pada HPL hitam yang terbentuk seolah oleh menjadi kolom komik, disini pengunjung diharapkan mengerti bahwa sebenarnya pengunjung, kehidupan pengunjung adalah dasar dari visualisasi sebuah komik, dan pada ruang introduksi ke 2 adalah dengan memfokuskan pada bukaan yang seolah olah menjadi kolom komik, disini diharapkan agar pengunjung juga sadar, bahwa selain diri sendiri ada faktor pendukung, seperti lingkungan sekitar, orang lain dll yang juga menjadi dasar dari visualisasi komik tersebut, dan ruang introduksi terakhir adalah output dan hasil dari pemikiran kedua ruang introduksi tersebut, di ruang ini akan menunjukan banyaknya sketsa, goresan entah dari karakter atau lingkungan yang merupakan awal pembuatan suatu komik, setelah itu pengunjung dapat menaiki lantai 2 untuk ke eksibisi, atau terus menuju ke lounge, lounge disini adalah area untuk bersosialisasi, maka dari itu, di ruang ini banyak mengambil stilasi dari balon kata di komik, karena komik menggunakan balon kata sebagai media berkomunikasi antar karakternya.

## 3. Hasil Studi dan Pembahasan

Berikut ini adalah hasil eksekusi Desain baik dari denah khusus, tampak, perspektif dan segala yang berhubungan dengan hasil desain dengan guideline konsep yang telah disebutkan seperti di atas.



**Gambar 1.** Denah Khusus Area Sosialisasi



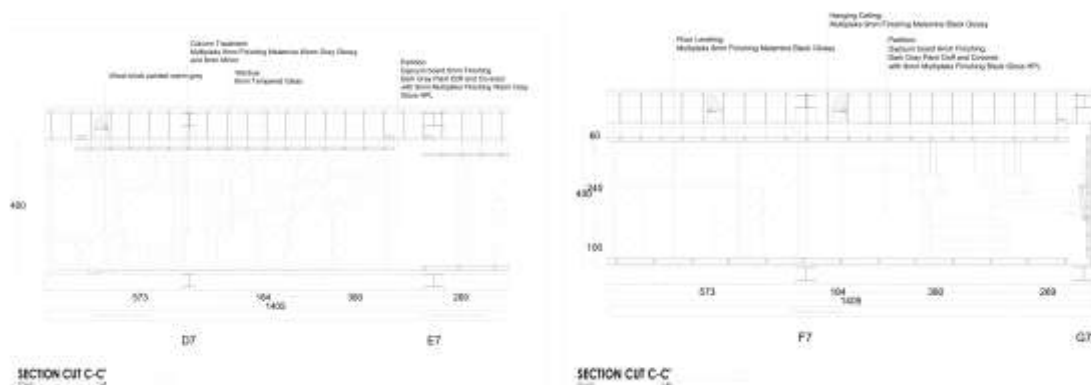
**Gambar 2.** Ceiling Plan Denah Khusus



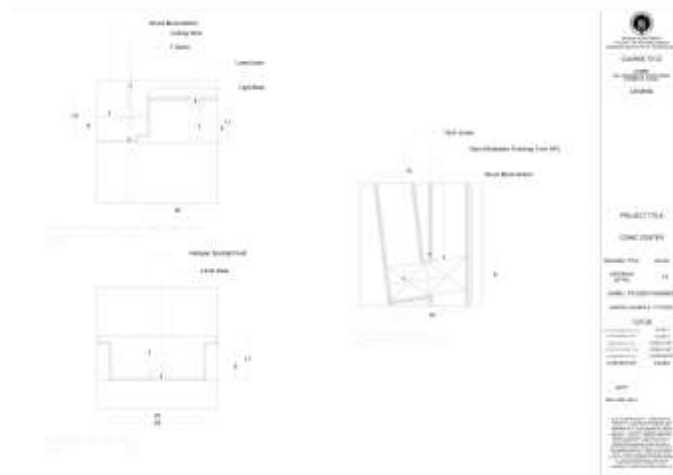
**Gambar 3.** Tampak A-A' dari Denah khusus



**Gambar 4.** Tampak B-B' dari Denah khusus.



**Gambar 5** Potongan C-C' Dari Denah Khusus



**Gambar 6** Detail Interior Denah Khusus



**Gambar 7** Built in Furniture

## 4. Penutup / Kesimpulan

Jadi dengan Hasil studi dan Desain yang ada diharapkan Fasilitas Comic Center disini benar benar bisa membuat pengunjung mengerti bahwa sebenarnya awal,dasar dan akar dari komik itu adalah kehidupan,bahkan kehidupan pengunjung itu sendiri.Jadi komik adalah visualisasi dan media untuk menceritakan suatu kehidupan,dan untuk mencari ide suatu komik tidak perlu jauh-jauh,bisa dari kehidupan pengunjung sendiri,atau lingkungan sekitar.Setelah pengunjung sadar akan hal itu diharapkan tercapainya visi dan misi fasilitas ini,yaitu agar masyarakat Indonesia lebih melek akan komik,sehingga industri di Indonesia pun lebih maju.

## Ucapan Terima Kasih

Rasa terima kasih yang sebesar-besarnya, penulis berikan kepada berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing penulis, selama proses pembuatan Tugas akhir ini, diantaranya adalah:

Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan berkatnya kepada penulis selama ini

Bapak Dr. Ruly Darmawan, S.Sn., M.Sn selaku pembimbing mata kuliah Tugas Akhir Desain interior penulis, atas segala masukan dan bimbingannya

Ibu Yuni Maharani S.Ds. MT. Selaku dosen koordinator mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior, yang banyak memberi masukan, bimbingan dan waktunya pada mata kuliah tugas akhir ini.

Bapak Dr. Imam Santosa M.Sn. selaku dosen pembimbing mata kuliah Pra tugas akhir, atas segala masukan dan bimbingannya

Seluruh dosen dan staff Program Studi Desain Interior

Keluarga penulis, atas dukungan, doa dan dorongan yang telah diberikan

Teman-teman Desain Interior 2010 yang telah banyak memberikan saran, masukan serta kritikan yang membangun selama mata kuliah Tugas akhir ini

Serta pihak-pihak yang banyak membantu yang tidak dapat disebutkan satu per satu

.

## Daftar Pustaka

Scott McCloud. 1994. *Understanding Comics : The Invisible Art*. New York: William Morrow Paperbacks.  
Randy Duncan, Matthew J Smith. 2009. *The Power of Comics*. New York: Bloomsbury Academic  
Fred Van Lente. 2012. *Comic Book History of Comics* San Diego, California: IDW Publishing  
Paul Gravett. 2014 *Comics Art: The Invisible Art*. New Haven: Yale University Press  
Zak Ziebell 2013. *World History : The Comic Part 1* New York: Createspace Independent Publishing Platform